

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

EduBreakout zum Ökosystem Wald - Pflanzen, Tiere und der Einfluss des Menschen

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

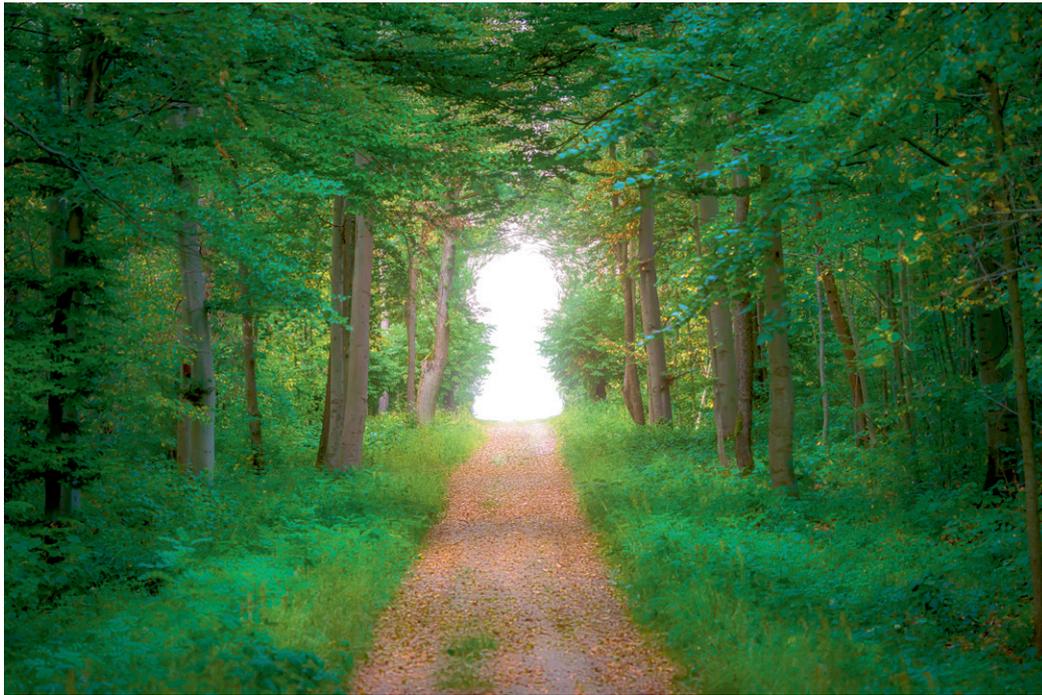


I.I.1.14

Ökologie – Grundzüge von Ökosystemen

EduBreakout zum Ökosystem Wald – Pflanzen, Tiere und der Einfluss des Menschen

Kerstin Fiedeldei



© RAABE 2024

© David Ziegler/iStock/Getty Images Plus

Lassen Sie Ihre Lernenden das faszinierende Ökosystem Wald mithilfe dieses EduBreakouts im Klassenzimmer erleben. Ihre Klasse erarbeitet sich hierbei kollaborativ und spielerisch Informationen über die Lebewesen in diesem wichtigen Lebensraum und wie diese ein Ökosystem bilden. Der Edubreakout besteht aus einem Brettspiel mit Quizfragen rund um die Lebewesen und Ökologie des Waldes, mehreren Logicals, einem Puzzle und einem Labyrinth.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	7–10
Dauer:	9 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Sachkompetenz, Kommunikationskompetenz
Inhalt:	Ökosystem, Wald, Pflanzen, Pilze, Tiere, Artenvielfalt, Symbiose, anthropogene Einflüsse, Spiel, EduBreakout

Didaktisch-methodische Hinweise

Wälder sind ein faszinierender Lebensraum für Tiere, Pflanzen und Pilze. Von der Baumwurzel bis hoch in die Baumkrone tummeln sich zahlreiche Tier- und Pflanzenarten. Flechten siedeln an der Baumrinde, Pilze und Moose siedeln am Boden. Wildschweine, Füchse und Rehe suchen Schutz im Dickicht des Waldes. Was von einem Baum abfällt, dient vielen Tieren als Behausung oder Nahrung. Die vorliegende Unterrichtseinheit weckt Interesse und Verständnis für das grüne Wunder Wald. Die Lernenden arbeiten sich in Teams Stück für Stück spielerisch durch den Wald und sie ahnen: Alles hängt mit allem zusammen.

Wie ist die Unterrichtseinheit aufgebaut?

Der **Einstieg** in den EduBreakout und die **erste Unterrichtsstunde** erfolgt mit der Erlebnisgeschichte **M 1**, die von der Lehrkraft vorgelesen wird. Die Geschichte handelt von einer Exkursion in den Wald, bei der sich die gesamte Klasse verirrt. Nur die sprechende Eule Smilla kann die Lernenden wieder aus dem Wald führen. Doch dafür müssen sie die „Prüfung des Waldes“ bestehen. Während des Vorlesens können Sie für die passende Stimmung Waldgeräusche abspielen lassen.

Beispielsweise eignet sich dieses YouTube-Video: <https://raabe.click/Waldgeraeusche>.

Zum Ende der ersten Stunde werden die Spielregeln der Prüfung des Waldes (**M 2**) ausgeteilt und gemeinsam besprochen, sodass alle Fragen geklärt sind. Nun teilt sich die Klasse in Teams mit fünf Mitgliedern auf. Je zwei Personen treten im Spiel gegeneinander an und eine Person übernimmt die Moderation. Falls noch Zeit besteht, kann nun auch das DIN A3-Spielfeld **M 3** bzw. **ZM 1** und die Spielkarten vorbereitet werden. Die Spielkarten **M 4** sowie die Beamkarten **M 5** werden ausgeschnitten. Die Spielkarten werden an der Mittellinie umgeklappt und die zwei Seiten aufeinander geklebt. So steht die Frage auf der einen und die Antwort auf der anderen Seite. Die Spielleiterin bzw. der Spielleiter legt sich die Spielkarten auf Stapeln bereit. Ggf. kann hier auch mit den Lernenden besprochen werden, was für das bevorstehende Spiel noch besorgt werden muss (z. B. Würfel, Spielfiguren etc.). Auch die Tippkarte **M 6** wird ausgeschnitten und für die Spielleitung bereitgelegt. Die Logicals (**M 7a–M 9b**) werden vorbereitet und ggf. auch ausgeschnitten. Die Puzzles (**M 10**) werden ebenfalls ausgeschnitten.

In der **zweiten bis fünften Unterrichtsstunde** wird in der ersten Erarbeitungsphase das vorbereitete Brettspiel gespielt. Auf dem DIN A3-Spielfeld ist der Weg durch den Wald aufgezeichnet. Jedes der zwei Teams bekommt zunächst ein Puzzlebild (**M 10**) und versucht, sich nun durch den Wald zu navigieren und die zwei Logicals (**M 7a–M 9b**) zu finden, deren Lösung die fehlenden Puzzleteile liefert und einen Fluchtweg aufzeigt. Die grünen Felder transportieren Spielfiguren in den Wald der Zukunft, in dem Fragen zu den zukünftigen Problemen des Waldes beantwortet werden müssen.

In der **sechsten bis neunten Unterrichtsstunde** findet die **Phase der zweiten Ergebnissicherung** statt. Hier lösen die Teams ihre gesammelten Logicals (**M 7a–M 9b**) und legen das Puzzle (**M 10**). An diesem Punkt kann die Tippkarte **M 6** von der Spielleitung an die Teams ausgegeben werden. Mit dem vollständigen Labyrinth können die Lernenden den Weg zum Ausgang zeichnen und finden dabei das Lösungswort. Dieses wird von der Spielleitung geprüft. Das Team, das sein Lösungswort zuerst gefunden hat, gewinnt.

Hinweis: Um das Spiel für die Lernenden motivierender zu gestalten, kann die Lehrkraft im Vorhinein einen Preis festlegen, wie beispielsweise Hausaufgabengutscheine, Kinogutscheine, eine Urkunde oder eine Tafel Schokolade.



Falls die Lehrkraft den EduBreakout zu anspruchsvoll empfindet, kann vor dem Spiel mit den Spielleitungen der Gruppen abgesprochen werden, wie viele Tipps im Verlauf des Spiels gegeben werden dürfen. Dies kann auch nur mit einzelnen Gruppen abgesprochen werden. Innerhalb einer Gruppe sollten die Hilfestellungen jedoch gleich sein.



Weiterführende Medien

Bücher

- ▶ Sielmann, Heinz: Weltreich der Tiere. Naturalis. München 1982.
Der Bildband ist eine spannende Expedition durch das Weltreich der Tiere – mit faszinierenden Informationen über Beutefang, Nahrungserwerb, Liebeswerben und Machtkämpfe, Nestbau, Brutpflege.
- ▶ Dudek, Micha: Neue Wildnis Deutschland Wolf, Luchs und Biber kehren zurück. Thorbecke. Ostfildern 2009.
In diesem Buch werden die interessantesten Tierarten vom Luchs bis zum Wisent mit spannenden Porträts und in fantastischen Aufnahmen vorgestellt.
- ▶ Dr. Gerald Deckart u. a.: Der große ADAC-Führer durch Wald, Feld und Flur, Natur und Landschaft unserer Heimat. Verlag Das Beste GmbH. Stuttgart 1981.
Das Werk vermittelt uns die lebensnotwendige Vielgestaltigkeit unserer Landschaften besonders eindringlich und öffnet das Herz für das, was noch erhalten ist.

Erklärung zu den Symbolen

	Dieses Symbol markiert differenziertes Material. Wenn nicht anders ausgewiesen, befinden sich die Materialien auf mittlerem Niveau.				
	leichtes Niveau		mittleres Niveau		schwieriges Niveau
	Zusatzaufgabe		Alternative		Selbsteinschätzung

Auf einen Blick

1. Stunde

Thema: Einstieg mit einer Erlebnisgeschichte

M 1 Eine Exkursion mit Hindernissen – Erlebnisgeschichte

M 2 Die Prüfung des Waldes – Spielregeln

Benötigt:

- ggf. das YouTube-Video <https://raabe.click/Waldgerauesche>
- ggf. Scheren, Klebstoff und die Materialien **M 3–M 10** in ausreichender Ausführung für die Spielvorbereitung



2.–5. Stunde

Thema: Die Prüfung des Waldes – Das Brettspiel

M 3 Die Prüfung des Waldes – Das Spielfeld

M 4 Die Prüfung des Waldes – Die Spielkarten

M 5 Die Prüfung des Waldes – Beamkarten

M 6 Die Prüfung des Waldes – Tippkarte

Benötigt:

- ggf. Scheren, Klebstoff und die Materialien **M 3–M 10** in ausreichender Ausführung für die Spielvorbereitung
- ZM 1** Das DIN A3-Spielfeld
- 2 Würfel und 2 Spielfiguren pro Gruppe



6.–9. Stunde

Thema: Lösen der Logicals und Ende des EduBreakouts

M 7a Logical 1 (Team 1) – Bäume der heimischen Wälder

M 7b Logical 1 (Team 2) – Speisepilze und ihre Doppelgänger

M 8a Logical 2 (Team 1) – Wer bin ich?

M 8b Logical 2 (Team 2) – Wer bin ich?

M 9a Logical 3 (Team 1) – Brückenrätsel

M 9b Logical 3 (Team 2) – Brückenrätsel

M 10a Labyrinthpuzzle Team 1

M 10b Labyrinthpuzzle Team 2

Benötigt: Klebstoff und Stifte für das Lösen des Labyrinths

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

EduBreakout zum Ökosystem Wald - Pflanzen, Tiere und der Einfluss des Menschen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

